

ALFABETIZAÇÃO DIGITAL NO ENSINO FUNDAMENTAL: Um Relato de Caso de Muzambinho, Minas Gerais

Ricardo Jr. NEGREIROS¹; Robson da S. OLIVEIRA²; André F. M. SILVA³; Flávia de A. BÓCOLI⁴; André L. S da SILVA⁵; Pedro H. G. de AQUINO⁶; Erlon C. G de A. JUNIOR⁷; Sandra H. MIRANDA⁸; Aline M. D. VALLE⁹

RESUMO

O presente artigo visa relatar e descrever o processo de introdução da alfabetização digital nas salas de aula de três escolas municipais da cidade de Muzambinho, estado de Minas Gerais, Brasil. Partindo da criação do Projeto Aluno Digital, o qual está promovendo a inclusão de centenas de alunos do ensino fundamental da rede pública de ensino na era digital, através de aulas de informática básica gratuitas, quinzenais, e com atendimento na própria escola de origem do estudante. Também agrega a obrigação de promover o debate e a reflexão sobre a realidade atual do público-alvo na região, do estudante como sujeito e cidadão, ao explicar, quantificar, e esboçar dados sobre o contexto pertinente ao projeto, da perspectiva do estudante. É um estudo que fornece um *background* que ajuda a traçar novas medidas e ajustes voltados ao aperfeiçoamento do projeto, de modo a alcançar de forma eficaz o objetivo de capacitar os estudantes na utilização básica de um computador e de procedimentos rotineiros na informática, numa região na qual tal oportunidade disponibilizada ao público-alvo é escassa.

Palavras-chave: Alfabetização digital; Inclusão social; Tecnologias educacionais; Informática na educação; Inclusão digital.

1. INTRODUÇÃO

Diante da condição globalizada em que nossa sociedade se encontra, a informação passou a ser considerada de extrema importância. Em um mundo dentro de tal contexto, a

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: rjnegreiros@outlook.com

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: robson_cruzeiro2007@hotmail.com

³ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: kalabutand@gmail.com

⁴ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: flavia.bocoli@gmail.com

⁵ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: alssantiago.lui3@gmail.com

⁶ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: pedrohenricogomesaquino@gmail.com

⁷ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: erlongomes94@gmail.com

⁸ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: sandra.miranda@muz.ifsuldeminas.edu.br

⁹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: aline.valle@muz.ifsuldeminas.edu.br

tecnologia tornou-se uma peça fundamental em todas as áreas do conhecimento, sendo utilizada extensivamente nos mais diversos setores, além de ter um grande potencial como aliada na inclusão da população nessa era da informação. Entramos em uma geração tecnológica, movida pelo dinamismo e interatividade, proporcionados pelas novas tecnologias e avanços nos meios de comunicação.

O analfabetismo digital tem-se mostrado um obstáculo à conquista da posição do indivíduo como cidadão no mundo atual, uma vez que, quando ele não possui as competências necessárias à sua qualificação, ele é privado das possibilidades e oportunidades que lhe poderiam ser ofertadas, transformando sua realidade.

Ao analisar a realidade local do município em questão (Muzambinho - MG), constatou-se uma grande ausência de veículos de propagação do ensino tecnológico voltado para o ensino fundamental (I e II) da rede de pública de ensino. Além da escassa presença de iniciativa privada voltada ao ensino de informática na localidade. Uma vez confirmado tal fato, tornou-se evidente a necessidade da criação de uma iniciativa social que disponibilizasse os meios (fornecendo as condições, ferramentas e profissionais) necessários à execução de tal iniciativa. Criou-se então o Projeto Aluno Digital, voltado para a inclusão da informática básica no ensino fundamental (I e II) de turmas da rede pública de ensino.

O projeto dispõe de quatro vértices: a capacitação de professores, o atendimento a turmas do ensino médio, o atendimento a turmas do ensino fundamental, e manutenção e suporte aos laboratórios de informática instalados nas escolas atendidas. Todos os vértices encontram-se na rede pública de ensino. Entretanto, o foco deste documento é o trabalho realizado com estudantes do 4º e do 5º ano do ensino fundamental, englobando 17 turmas, de 3 escolas municipais, totalizando aproximadamente 360 crianças.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

O planejamento prévio do projeto, em parceria com os diretores das escolas e a secretaria municipal de educação, permitiu que as aulas de informática básica acontecessem entre suas aulas regulares, não interferindo na carga horária escolar diária, ao ceder parte do tempo das disciplinas ofertadas nos dias de atuação do projeto, ao curso. Além disso, por

levar o projeto ao ambiente escolar do estudante, em sua própria sala de aula, evita-se um deslocamento dos mesmos, que demandaria mais tempo, cuidados e recursos.

As aulas têm duração de 1h30min, e acontecem quinzenalmente; há o rodízio entre escolas e turmas, para que todos possam ser efetivamente atendidos; cada aula é ministrada por um estagiário fixo e dois voluntários, que auxiliam no atendimento aos estudantes; diariamente, são realizadas aulas em duas turmas diferentes, simultaneamente; o conteúdo das aulas é definido seguindo uma metodologia de ensino de informática básica para crianças, desenvolvida no próprio campus, sob orientação da coordenação do projeto (aborda desde os conceitos iniciais de hardware, software e uso do sistema operacional, até digitação, edição de texto, tratamento de imagens, e outros campos, como lógica, coordenação motora, e desenvolvimento de diversas outras habilidades pertinentes). Procura-se tornar as aulas dinâmicas, interativas, e principalmente lúdicas, para que o aproveitamento seja maximizado, fazendo uso de tecnologias diversificadas, e ainda trabalhando os assuntos da aula com a realidade do estudante e os conteúdos pragmáticos de sua grade escolar normal.

Para obtenção dos dados trabalhados neste artigo, foi aplicado um questionário¹⁰ composto por treze perguntas (que visavam identificar o perfil dos estudantes, e a realidade na qual se encontravam) em dezesseis turmas atendidas pelo projeto, contabilizando 288 estudantes que responderam à pesquisa. O questionário teve o suporte dos coordenadores do projeto quanto à formulação das perguntas pertinentes, e foi aplicado com o auxílio dos professores de cada turma. A aplicação do questionário ocorreu de 24 a 26 de agosto. Em seguida deu-se início à etapa de processamento e tabulação dos dados: as informações dos questionários foram cruzadas, e comparações gráficas elaboradas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Uma vez dentro das salas de aula, e em frente à realidade do ensino da informática básica, várias observações puderam ser feitas desde o primeiro atendimento até o presente momento. Dentre os dados obtidos¹¹, os mais pertinentes remetem ao conhecimento dos

¹⁰ O questionário aplicado encontra-se disponível para acesso no seguinte diretório: <<http://goo.gl/0GK2nI>>.

¹¹ O documento que dispõe dos gráficos resultantes do questionário está disponível para acesso no diretório <<http://goo.gl/JwhE3n>>.

estudantes a respeito da informática, e ao acesso e uso por parte deles às ferramentas. Foi possível traçar o perfil do estudante a quem o projeto atende: crianças de 9 a 11 anos (com poucas exceções abaixo ou acima dessa faixa etária), as quais embora cerca de 74% delas não tenham tido capacitação digital formal, até o presente momento, mais de 56% conseguem fazer uso básico do computador, enquanto 31% já dominam vários aspectos do mesmo. Foi possível perceber também que o uso da informática, pelos estudantes em questão, se dá principalmente para o acesso a redes sociais, ou com fins de entretenimento, não indo muito além disso. Um aspecto que não havia sido previsto, mas foi encontrado, é a presença do uso da internet móvel, e aplicações *mobile*. Já as questões referentes à locais de acesso e uso do computador, e disponibilidade de internet em casa, forneceram um “mapa” sobre onde as crianças dispõem do acesso ao mesmo: mostrando que embora o computador esteja presente na casa de 67% dos estudantes, aliado à internet (59%), em contrapartida, existem aqueles que se encontram numa total ausência do meio digital, só penetrando em tal meio quando a oportunidade lhe é garantida por projetos como este, ou na convivência na casa de amigos, familiares, e locais públicos, como bibliotecas municipais e *lan houses*. Há também o acompanhamento da rotina digital dos estudantes pelos pais (ou responsáveis legais): 60,4% dos estudantes afirmaram que seus pais os auxiliam no uso do computador como uma ferramenta digital na realização de suas atividades escolares, quando necessário. Ainda sobre este ponto, 58,7% também afirmaram que seus pais monitoram sua navegação na internet e sua rotina em redes sociais e mensageiros instantâneos.

4. CONCLUSÕES

Constatou-se que mais de 74% dos estudantes atendidos pelo projeto nunca tiveram oportunidade semelhante em seu ambiente de formação acadêmica, uma vez que 3 das 4 escolas nunca dispuseram de projetos na área de informática. A capacitação digital e o acesso à informação nesse meio, é uma necessidade na atualidade. A garantia de ambos, e ainda gratuitamente, às crianças da rede pública de ensino de Muzambinho é uma forma de dar-lhes ferramentas e conhecimento necessários à maximização de seus potenciais, e à execução de suas atividades escolares de forma dinâmica, ativa, e digital.